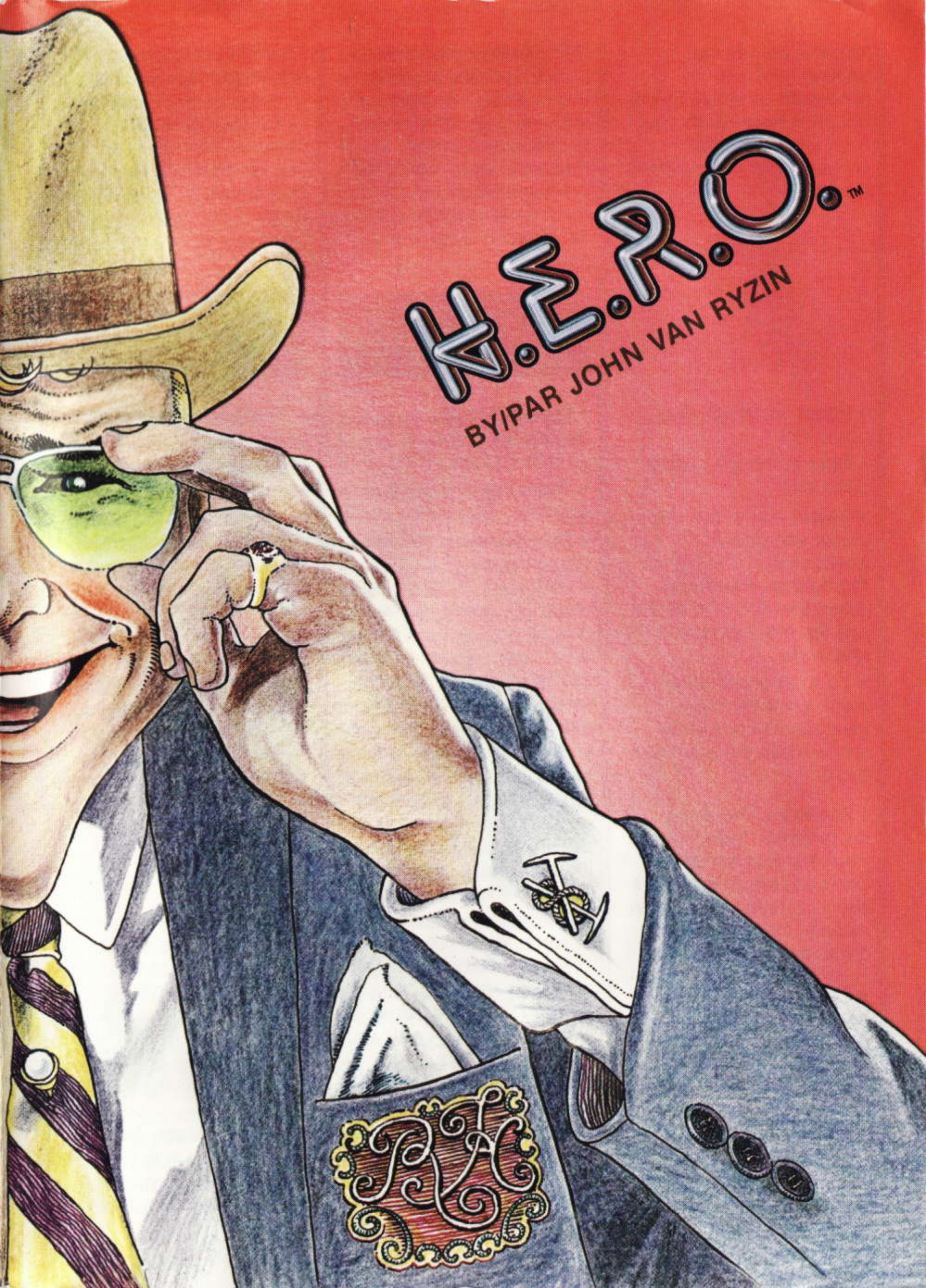

H.E.R.O.™
BY/PAR JOHN VAN RYZIN

Volcanic activity has trapped miners in mineshafts in Mount Leone. Roderick Hero needs your help, and his special equipment, to rescue the miners.

BASICS

• **Insert cartridge.** Turn power ON.

• **Plug in** the left joystick controller.

• **Select** one of five one-player games with the select switch. The higher the number, the deeper within the mine one begins and the more advanced the challenge.

• **To start** press game reset. Once the power gauge turns completely yellow move the joystick to begin.

• **Reserves.** The game starts with 5 "lives," one R. Hero and four in reserve. One acquires an additional life, to a maximum of six in reserve, for every 20,000 points earned.

• **Power Gauge.** One hears and sees the power gauge fill at the start of each level. Power begins to diminish when the joystick is moved at the beginning of each level or after a reserve life appears on the screen. If power runs out and a reserve life remains,

D'infortunés mineurs se trouvent pris au piège par une éruption volcanique dans les puits de mine de la montagne Leone. Roderick Hero a besoin de votre aide et de son matériel de sauvetage pour les arracher à cet affreux péril.

NOTIONS FONDAMENTALES

• **Introduisez la cartouche de jeu,** et allumez l'appareil (ON).

• **Branchez** le joystick de gauche.

• **Sélectionnez** l'une des cinq variantes à un joueur à l'aide de la touche Game Select. Les nombres les plus élevés correspondent à un niveau de départ plus profond dans la mine, et à un niveau de difficulté plus avancé.

• **Pour vous mettre à jouer,** appuyez sur la touche Game Reset. Dès que le réservoir d'énergie devient complètement jaune, poussez le joystick pour commencer.

• **Réserves.** Au début de la partie, on dispose de 5 "vies", un R. Hero et quatre en réserve. On acquiert une vie de plus, jusqu'à concurrence de six, toutes les fois que l'on gagne 20 000 points.

• **Réservoir d'énergie.** Au début de chaque niveau, on entend et on voit le réservoir d'énergie se remplir. La réserve

Ein vulkanischer Ausbruch hat Bergarbeiter in einem Minenschacht im Berge Leone eingeschlossen. Roderick Hero benötigt Ihre Hilfe und seine Spezialausrüstung, um die Bergarbeiter zu retten.

SPIELANLEITUNG

• **Spielcassette einlegen:** Strom einschalten (ON).

• **Den linken Steuerknüppel** (den "Joystick") einstecken.

• **Suchen Sie sich** eines der fünf Einzelspiele **aus,** indem Sie den Spielwahlschalter (GAME SELECT) verwenden. Je höher die Nummer, um so tiefer beginnt man unten in der Mine und um so schwieriger sind die Aufgaben.

• **Spielbeginn.** Drücken Sie die Rückstelltaste (GAME RESET). Nachdem der Stromanzeiger völlig gelb geworden ist, bewegen Sie den Steuerknüppel zum Beginn.

• **Reserven.** Das Spiel beginnt mit 5 "Leben", mit einem R. Hero und vier anderen in Reserve. Alle 20.000 Punkte erhält man ein zusätzliches Leben bis auf höchstens sechs in Reserve.

• **Stromanzeiger.** Am Beginn jeder Etage hört (und sieht) man, wie der Stromanzeiger sich auflädt.

Un'eruzione vulcanica ha imprigionato i minatori nelle caverne di Monte Leone. Roderick Hero avrà bisogno della tua assistenza—e delle attrezzature speciali che metterai a sua disposizione—per salvare tutti i minatori.

PRINCIPI FONDAMENTALI

- **Inserisci la cartuccia.** Porta l'interruttore su ON.
- **Inserisci** la leva di comando sinistra ("joystick").
- **Seleziona** uno dei cinque giochi disponibili con l'apposito selettore (GAME SELECT). Più elevato è il numero, più impegnativo è il gioco.
- Premi (GAME RESET) **per iniziare il gioco.** Appena l'indicatore dell'energia diventa completamente giallo muovi la leva di comando per cominciare.
- **Riserve.** All'inizio del gioco disponi di 5 "vite," un R. Hero e quattro di riserva. Ogni 20.000 punti vinci una vita supplementare fino a un massimo di sei.
- **Indicatore dell'energia.** Noterai (e sentirai) che l'indicatore si riempie completamente ogni volta che inizi un nuovo livello. Il livello energetico comincia a diminuire non appena muovi la leva di comando all'inizio del nuovo livello o dopo che una vita di

Una erupción volcánica ha dejado atrapados a los mineros dentro de los túneles de la mina de Monte Leone. Roderick Hero necesita de su ayuda y un equipo especial para salvar a los mineros.

REGLAS BASICAS

- **Inserte el cartucho de juego.** Encienda la consola (ON).
- **Enchufe** el mando de palanca ("joystick") de la izquierda.
- **Escoja** uno de los cinco juegos para un jugador, usando el conmutador de selección de juego (GAME SELECT). Cuanto más elevado el número, más profundo dentro de la mina comienza el juego y el grado de dificultad es más avanzado.
- **Para comenzar el juego** oprima el conmutador de reinicio (GAME RESET). Una vez que el indicador de energía esté completamente amarillo, mueva el mando de palanca para comenzar.
- **Reservas.** El juego se inicia con 5 "vidas": una R. Hero y cuatro de reserva. Por cada 20.000 puntos ganados se obtiene una vida adicional, hasta un máximo de seis en reserva.
- **Indicador de energía.** Al comienzo de cada nivel se oye y se ve cómo se

one reappears at the top of that level.

• **Game ends** when one runs out of lives.

SPECIAL FEATURES

Prop-pack. This propeller pack allows one to fly where one wishes.

• To fly up: Push joystick forward.

• To run or fly left or right: Move joystick left or right.

• To hover: Tap joystick forward.

• To fly down a shaft: Step off the ledge. Gravity does the rest.

Microlaser Beam. The helmet comes equipped with a microlaser beam. With it one can blast vile vermin. The beam can also slice through walls, but this takes time and costs precious power.

• To fire: Press joystick button.

• For continuous fire: Press and hold button.

Dynamite. One begins each game and every mineshaft level with six

d'énergie commence à diminuer lorsque l'on manoeuvre le joystick au début de chaque niveau ou lorsqu'une vie de rechange apparaît sur l'écran. Si vous épuisez votre réserve d'énergie et qu'il vous reste une vie de rechange, elle réapparaît au sommet de ce niveau.

• **La partie se termine** lorsque l'on a épuisé toutes ses vies.

CARACTER-ISTIQUES PARTICULIERES

Le bloc propulseur. Ce bloc propulseur permet de voler là où l'on veut.

• Pour voler vers le haut: poussez le joystick vers l'avant.

• Pour courir ou voler vers la gauche ou la droite: poussez le joystick dans la direction correspondante.

• Pour effectuer un vol stationnaire: tapotez légèrement sur le joystick pour le pousser vers l'avant.

• Pour plonger dans un puits de mine: faites un pas dans le vide à partir du parapet. La gravité se charge du reste.

Le rayon microlaser. Le casque est équipé d'un rayon microlaser avec lequel on peut réduire en poussière l'exécrable vermine, et qui peut également percer les murs. Cette dernière opération

Der Strom wird langsam schwächer, wenn der Steuerknüppel zum Beginn einer neuen Etage bewegt wird oder wenn ein Reserve-Leben am Bildschirm erscheint. Ist der Strom ausgegangen und ein Reserve-Leben übrig geblieben, erscheint es am oberen Ende dieser Etage.

• **Spielende.** Das Spiel ist aus, wenn kein Leben mehr übrig bleibt.

BESONDERE MERKMALE

Propeller-Antrieb. Mit diesem Antrieb können Sie überall hinfliegen.

• Um nach oben zu fliegen: Drücken Sie den Steuerknüppel vorwärts.

• Um rechts oder links zu laufen bzw. zu fliegen: den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung bewegen.

• Um zu schweben: den Steuerknüppel leicht nach vorne schieben.

• Um in einen Schacht zu fliegen: Treten Sie einfach vom Felsvorsprung nach vorne, und die Schwerkraft tut das Übrige.

Mikrolaserstrahl. Der Helm ist mit einem Mikrolaserstrahl ausgerüstet, womit man widerliches Ungeziefer vernichten kann. Der Strahl kann auch Mauern aufschlitzen, aber dies beansprucht viel Zeit und

riserva appare sullo schermo. Se resti a corto di energia ma ti rimane ancora una vita, all'inizio del livello successivo ricevi una nuova riserva d'energia.

• **Il gioco si conclude** quando avrai esaurito tutte le tue vite.

CARATTER-ISTICHE SPECIALI

Propulsore a elica. Ti consente di volare in qualsiasi direzione.

• Per volare verso l'alto: spingi la leva in avanti.

• Per correre o per volare a destra o a sinistra: spingi la leva a destra o a sinistra.

• Per volare verso un punto fisso: spingi la leva leggermente in avanti.

• Per volare in una miniera: salta dalla sporgenza e lasciati spingere dalla forza di gravità.

Raggio microlaser. L'elmetto è provvisto di un raggio microlaser che ti consente di distruggere gli animali delle caverne. Il raggio può essere usato anche per perforare le pareti delle miniere ma questo richiede tempo e costa molta energia.

recarga el indicador de energía. La energía va disminuyendo cuando al comienzo de cada nivel se mueve el mando de palanca o después de que una vida de reserva aparece en la pantalla. Si se ha agotado la energía y queda todavía una vida de reserva, ésta aparecerá a la cabeza de ese nivel.

• **El juego termina** cuando se han agotado las vidas.

CARACTER-ISTICAS ESPECIALES

Bloque propulsor. Este bloque propulsor permite volar a donde uno quiera.

• Para volar hacia arriba: empuje el mando de palanca hacia adelante.

• Para correr o volar hacia la izquierda o la derecha: mueva el mando de palanca hacia el lado correspondiente.

• Para revolotear: dirija el mando de palanca hacia adelante con un toque ligero.

• Para volar dentro de una mina: dé un paso hacia adelante del borde; la fuerza de gravedad se encargará de lo demás.

Rayo microlaser. El casco está provisto de un rayo microlaser con el que se pueden matar repugnantes sabandijas. Este rayo también parte paredes, pero esto cuesta tiempo y requiere energía valiosa.

sticks of dynamite, each of which can demolish a small wall.

• Land and move near a wall.

• To place and ignite dynamite: Pull joystick toward you, then move fast or R. Hero will be blown up.

Raft. A heat-resistant raft floats on certain stretches of the lava river. Be careful, getting off the raft isn't always easy.

prend du temps cependant, et consomme une énergie déjà bien précieuse.

• Pour tirer: appuyez sur le bouton du joystick.

• Pour obtenir un tir continu: appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé.

La dynamite. Au début de chaque partie de jeu et à chaque niveau de la mine, on dispose de six bâtonnets de dynamite, dont chacun d'entre eux peut détruire un petit mur.

• Atterrissez et placez-vous près d'un mur.

• Pour poser et mettre à feu la dynamite: tirez le joystick vers vous, et éloignez-vous à toute vitesse, car R. Hero risque d'être foudroyé.

Le radeau. Un radeau qui résiste à la chaleur vogue sur certaines parties du fleuve de lave. Mais prenez garde, car ce n'est pas toujours facile d'en descendre.

verbraucht kostbare Energie.

• Um abzufeuern: Drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel.

• Für Dauerfeuer: Den Knopf gedrückt halten.

Sprengstoff. Man beginnt jedes Spiel und jede Schacht-Etage mit sechs Dynamitstäben; ein einziger Stab kann eine kleine Mauer zerstören.

• Landen Sie, und bewegen Sie sich der Wand zu.

• Um den Sprengstoff zu legen und zu zünden: Drücken Sie den Steuerknüppel zu sich hin, und räumen Sie schnellstens den Feld— sonst fliegt der R. Hero in die Luft.

Floß. An bestimmen Stellen des Lavaflusses schwimmt ein hitze-beständiges Floß. Geben Sie Acht. Vom Floß auszusteigen ist nicht immer einfach.

Miner	Mineur	Bergarbeiter
Springing Spider	Araignee	Spinne
Lantern	Lanterne	Laterne
R. Hero	R. Hero	R. Hero
Shaft Bat	Chauve-Souris	Schachtfledermaus
Magma Surface	Surface de Magma	Magmaoberfläche
Nesting Snake	Serpent	Schlange
Tentacle	Tentacule	Tentakel
Lava River	Fleuve de Lave	Lavafluß
Power Gauge	Reservoir d'Energie	Stromanzeiger
Reserve Lives	Vies de Reserve	Leben in Reserve
Dynamite Supply	Provision Dynamite	Sprengstoffvorrat
Score	Score	Punktezählung

• Per sparare: premi il pulsante della leva di comando.

• Tiro a raffiche: premi e tieni abbassato il pulsante.

Dinamite. All'inizio del gioco e prima di entrare in ogni miniera disponi di sei candelotti di dinamite ognuno dei quali può demolire una piccola parete.

• Scendi a terra e avvicinati a una parete.

• Per posare e accendere la dinamite: spingi la leva di comando all'indietro, quindi corri per evitare l'esplosione.

Zattera. Una zattera resistente al calore ti consente di galleggiare sul fiume di lava. Attento però perchè non è facile scendere dalla zattera.

• Para disparar: oprima el botón del mando de palanca.

• Para disparar repetidamente: mantenga oprimido el botón.

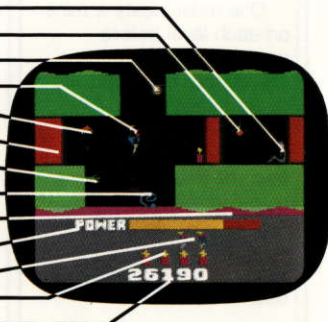
Dinamita. Cada vez que se comienza un juego o en cada uno de los niveles de la mina, se tiene a disposición 6 tacos de dinamita, cada uno de los cuales puede destruir una pared pequena.

• Aterrice y acérquese a la pared.

• Para colocar y encender la dinamita: mueva el mando de palanca hacia su cuerpo y aléjese rápidamente, de lo contrario R. Hero será víctima de la explosión.

Balsa. En determinados tramos del río de lava flota una balsa refractaria. ¡Cuidado! No siempre es fácil bajarse de la balsa.

Minatore	Minero
Ragno	Arana
Lanterna	Linterna
R. Hero	R. Hero
Pipistrello	Murciélago
Superficie di Magma	Superficie de Magma
Serpente	Serpiente
Tentacolo	Tentaculo
Fiume di Lava	Río de Lava
Indicatore Dell'Energia	Indicador de Energía
Vite di Riserva	Vidas de Reserva
Provvista Dinamite	Provision de Dinamita
Punteggio	Puntuacion



FAMILIARIZE YOURSELF WITH RESCUE DETAILS:

Mineshafts extend vertically and horizontally deep into Mount Leone. Some dead end; others are blocked by walls. Some walls and surfaces glow red; these contain magma deposits, molten lava behind the rock. Like lava rivers, magma deposits cost one a life if R. Hero touches them. Lanterns light the murky mineshafts. Touch or shoot one and that section of the mine will go dark.

The shafts are alive with various vermin: springing spiders, shaft bats, mine moths and nesting snakes. Avoid them or blast them with the microlaser beam. A tentacle traces one's every move over certain parts of the lava river. One cannot shoot it so be cautious. Touching any of these hazards results in the loss of life.

One must locate a miner on each level before moving lower in the mine. The deeper one goes, the faster things move, the more dangerous and numerous the challenges become and the harder it is to find the miner. The current level number appears in place of the score at the beginning of each level.

FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LES DETAILS DE L'OPERATION DE SAUVETAGE

Les puits de mine avancent profondément dans la montagne Leone, dans le sens vertical aussi bien qu'horizontal. Quelques-uns se terminent par des impasses, d'autres sont bloqués par des murs. Si certains murs et surfaces brillent d'un rouge incandescent, c'est qu'ils contiennent des dépôts de magma, lave en fusion, derrière la roche. Comme les fleuves de lave, les dépôts de magma coûtent une vie au moindre contact avec R. Hero. Des lanternes éclairent les sombres galeries. Touchez-en une ou tirez dessus, et cette section de la mine sera aussitôt plongée dans les ténèbres.

Les puits grouillent d'une vermine variée: araignées abhorrées, chauve-souris de galeries, mites de mine et serpents sifflants. Evitez-les ou foudroyez-les avec votre rayon microlaser. Sur certaines parties du fleuve de lave, un tentacule suit à la trace chacun de vos mouvements. Il est impossible de tirer dessus, soyez donc extrêmement prudent. Le moindre contact avec n'importe laquelle de ces créatures vous fera perdre une vie.

MACHEN SIE SICH MIT DEN EINZELHEITEN DER RETTUNG VERTRAUT

Die Minenschächte breiten sich tief im Inneren des Berges Leone aus, sowohl vertikal als auch horizontal. Manche sind Sackgassen, andere sind durch Mauern blockiert. Einige Mauern und Oberflächen glühen rot, da sich Magmaablagerungen (geschmolzene Lava) hinter dem Gestein befinden. So wie bei Lavaflüssen, kostet es auch ein Leben, wenn R. Hero mit den Magmaablagerungen in Berührung kommt. Laternen erhellen die trüben Minenschächte. Berühren Sie oder schiessen Sie eine ab, wird es finster in dem Teil des Schachts.

Die Schächte wimmeln von Ungeziefer: springenden Spinnen, Schachtfledermäusen, Minenmotten und schleichenden Schlangen, die Sie entweder ausweichen oder mit dem Mikrolaserstrahl vernichten müssen. An bestimmten Stellen des Lavaflusses werden Sie von einem unzerstörbaren Tentakel aufgelauert. Also Vorsicht! Die Berührung einer dieser Tiere bringt den Verlust eines Lebens mit sich.

Einen Bergarbeiter muß in jeder Etage gefunden werden, bevor man in der

COME FAMILIARIZZARSI CON TUTTI I PARTICOLARI DEL SALVATAGGIO

Le miniere si estendono verticalmente e orizzontalmente all'interno di Monte Leone. Alcune miniere sono senza uscita, altre sono bloccate da pareti. Le pareti e le superfici luminose rosse contengono depositi di magma, lava fusa sotto alla superficie della roccia. Se R. Hero viene a contatto con un deposito di magma (o un fiume di lava), perdi una vita. Le miniere sono illuminate da numerose lanterne che devi evitare di toccare se non vuoi oscurare completamente l'intera sezione della miniera.

Le miniere brulicano di pericolosi animali: ragni, pipistrelli, farfalle notturne e serpenti. Cerca di evitarli oppure di distruggerli con il raggio microlaser. Ogni tuo movimento lungo il fiume di lava viene seguito da un tentacolo indistruttibile il cui contatto causa la perdita di una delle tue vite.

Per passare a un livello inferiore dovrai trovare almeno un minatore. Più in basso scendi, più rapido diviene il gioco, più pericolosi e numerosi sono gli ostacoli da superare e più difficile diventa la

FAMILIARICESE CON LOS DETALLES DE SALVAMENTO

Los túneles de las minas se extienden profundamente, tanto vertical como horizontalmente dentro del Monte Leone. Algunos terminan abruptamente; otros están bloqueados por muros. Algunos muros y superficies despiden un rojo vivo; éstos contienen depósitos de magma—lava derretida detrás de las rocas. Al igual que los ríos de lava, los depósitos de magma le pueden costar una vida si R. Hero los toca. Linternas alumbran los lóbregos túneles de la mina. Si una de éstas es tocada o se dispara contra ella, esa sección de la mina quedará en oscuras.

Los pozos están habitados de diferentes clases de sabandijas: aranas corcovas, murciélagos de cueva, polillas de mina y nidos de serpientes. Esquívelas o mátelas con los rayos microlaser. En ciertas partes del río de lava, un tentáculo está al acecho; como no se le puede disparar, i tenga cuidado! El menor contacto con cualquiera de estos peligros causa la pérdida de una vida.

Se tiene que encontrar a un minero en cada nivel de la mina antes de poder

RESCUE CHALLENGE CHART

Game Number	Starting Level
1	1
2	5
3	9
4	13
5	17*

*Game 5 starts on level 17, but all following levels are random. No level number appears during game 5.

In games 1–4, the word PRO appears in place of the level number after level 20.

Avant de pouvoir descendre d'un niveau dans la mine, il faut d'abord repérer un mineur au niveau précédent. Au fur et à mesure que vous descendez, tout bouge plus vite, les périls se multiplient et augmentent de gravité, et il devient de plus en plus difficile de trouver le mineur. Le numéro du niveau où vous vous trouvez s'affiche à la place du score lorsque vous vous attaquez à un nouveau niveau.

TABLEAU DE DIFFICULTE DES OPERATIONS DE SAUVETAGE

Numéro du jeu	Niveau de départ
1	1
2	5
3	9
4	13
5	17*

*Le jeu 5 commence au niveau 17, mais tous les niveaux suivants sont choisis au hasard. Aucun numéro de jeu n'apparaît pendant le jeu 5.

Dans les jeux 1 à 4, le mot PRO apparaît à la place du numéro de niveau après le niveau 20.

Mine weiter vordringen kann. Je tiefer man geht, desto schneller geht alles vor sich—die Aufgaben werden gefährlicher und vielfältiger, es wird schwieriger, die Bergarbeiter aufzuspüren. Die laufende Etagennummer erscheint statt der Punktzahl am Anfang jeder Etage.

TABELLE DER RETTUNGSAUFGABEN

Spielnummer	Anfangsetage
1	1
2	5
3	9
4	13
5	17*

*Spiel 5 beginnt mit Etage 17, alle anderen Etagen treten in beliebiger Reihenfolge auf. Es erscheint keine Etagennummer im Spiel 5.

In den Spielen 1–4 erscheint das Wort PRO an Stelle der Etagennummer nach Etage 20.

ricerca del minatore. Il numero del livello di gioco viene visualizzato al posto del punteggio all'inizio di ogni livello.

TABELLA DELLA DIFFICOLTA' DI SALVATAGGIO

Numero del gioco	Livello iniziale
1	1
2	5
3	9
4	13
5	17*

*Il gioco 5 ha inizio dal livello 17 ma i livelli successivi sono casuali. Nel gioco 5 il numero del livello non viene visualizzato.

Nei giochi 1–4, la parola PRO viene visualizzata al posto del numero del livello una volta che avrai oltrepassato il livello 20.

descender al siguiente. A medida que se desciende, la acción se incrementa, los desafíos aumentan y son cada vez más peligrosos, y es más dificíl encontrar a un minero. El número del nivel en el que usted se encuentra aparece en lugar del tanteo al comienzo de cada nivel.

TABLA DE DIFICULTADES EN EL SALVAMENTO

Número de juego	Nivel inicial
1	1
2	5
3	9
4	13
5	17*

*El juego No 5 comienza en el nivel 17; todos los demás son escogidos al azar. No aparece ningún número durante el juego No 5.

En los juegos 1–4, aparece la palabra PRO en lugar del número del nivel después del nivel 20.

SCORING

	Points
• Shoot a creature:	50
• Dynamite remaining when miner is rescued:	50 ea.
• Dynamite a wall:	75
• Rescue miner:	1000

One earns additional points for every unit of power remaining when a miner is rescued. The higher the level number, the more each unit of power is worth.

The rescue operation is complete when the score reaches 1,000,000 points. Can you say what else happens? R. Hero knows . . .

JOIN THE ACTIVISION® "ORDER OF THE H.E.R.O."

Score 75,000 points or more and join R. Hero in the Order of the H.E.R.O. Send a picture of your TV screen along with your name and address to your nearest Activision distributor (see list

SCORE

	Points
• Tir sur une créature:	50
• Dynamite restant après le sauvetage d'un mineur (pour chaque bâtonnet):	50
• Dynamitage d'un mur:	75
• Sauvetage d'un mineur	1000

Chaque unité d'énergie qui vous reste après le sauvetage d'un mineur vous rapporte des points supplémentaires, ces unités valant d'autant plus de points que le numéro du niveau est plus élevé.

L'opération de sauvetage est terminée lorsque le score atteint 1 000 000 points. Pouvez-vous deviner ce qui se produit alors? R. Hero le sait . . .

DEVENEZ MEMBRE DE L'"ORDRE DU H.E.R.O." D'ACTIVISION

Marquez 75 000 points ou plus et inscrivez R. Hero à l'Ordre du H.E.R.O. Envoyez pour cela une photo de votre écran de télévision accompagnée de vos nom et adresse à votre

PUNKTEZÄHLUNG

	Punkte
• Abschuß eines Tieres:	50
• Übrigbleibender Sprengstoff nach der Rettung eines Bergarbeiters:	je 50
• Mauersprengung:	75
• Rettung eines Bergarbeiters:	1000

Man gewinnt zusätzliche Punkte für jede Stromeinheit, die nach der Rettung eines Bergarbeiters übrig bleibt. Je höher die Etagennummer, um so höher der Wert der Stromheit.

Die Rettungsmission wird mit der Punktzahl 1.000.000 abgeschloßen. Wissen Sie was danach geschieht? Das weiß aber R. Hero . . .

TRETEN SIE DEM "ORDEN DES H.E.R.O." VON ACTIVISION BEI

Erzielen Sie 75.000 oder mehr Punkte und Sie werden neben R. Hero im "Orden des H.E.R.O." aufgenommen. Schicken Sie eine Photographie Ihrer Glanzleistung (Fernsehbildschirm) sowie Namen

PUNTEGGIO

	Punti
• Colpisci un animale:	50
• Candelotti di dinamite rimasti dopo il salvataggio di un minatore:	50 l'uno
• Distruggi una parete con la dinamite:	75
• Salvi un minatore:	1000

In aggiunta a quanto descritto sopra, riceverai punti di bonus per ogni unità di energia ancora disponibile quando salvi un minatore. Naturalmente questo valore varia a seconda del numero del livello di gioco.

Il salvataggio si conclude quando il punteggio raggiunge 1.000.000 punti. Sai che altro succederà? Questo lo sa solo R. Hero . . .

ENTRA A FAR PARTE DELL' "ORDINE DI H.E.R.O." DI ACTIVISION

Se riuscirai a realizzare un punteggio di 75.000 punti o più, potrai entrare a far parte dell'Ordine di H.E.R.O. Invia una foto che documenti questo tuo risultato (video TV) con il

TANTEO

	Puntos
• Disparar a una criatura:	50
• Sobrante de dinamita después de salvar a un minero:	50 cada una
• Dinamitar una pared:	75
• Salvar a un minero:	1000

Se ganan puntos adicionales con cada unidad de energía restante después de haber salvado a un minero. Cuanto más alto el número del nivel, tanto más vale una unidad de energía.

La operación de salvamento queda concluida cuando el tanteo alcanza los 1.000.000 puntos¿ Sabe usted lo que todavía puede occurir? R. Hero lo sabe . . .

UNASE A LA "ORDEN DEL H.E.R.O." DE ACTIVISION

Anote 75.000 puntos o más y únase a R. Hero en la Orden del H.E.R.O. Envíe una fotografía de su pantalla de televisión junto con su nombre y su dirección al distribuidor Activisión más cercano a



enclosed). We will then send you the official Order of the H.E.R.O. emblem.

TIPS FROM JOHN VAN RYZIN (designer of H.E.R.O.)

John Van Ryzin collects cameras, golfs, likes the outdoors, and goes canoeing. In addition, he is from New Jersey. John also loves video games. In fact, he belongs to almost every Activision club.

- Watch the opening sequence before playing the game. It will help you get used to the terrain and recognize some of the dangers ahead.
- R. Hero doesn't need to be right next to a wall in order to blow it up.
- If R. Hero runs out of dynamite, he can burn through walls with the microlaser beam. The closer he stands to the wall, the faster he'll break through.
- If a lantern goes out, find mineshafts by looking at the rough edges along the bottom of the screen.

distributeur Activision le plus proche (voir la liste ci-jointe). Nous vous expédierons aussitôt l'emblème officiel de l'Ordre du H.E.R.O.

CONSEILS DE JOHN VAN RYZIN (inventeur de H.E.R.O.)

Originaire du New Jersey, John Van Ryzin collectionne les appareils photo, fait du golf, aime le plein air et le canoë. Il adore aussi les jeux vidéo, et est en fait membre de pratiquement tous les clubs d'Activision.

- Observez la séquence d'initiation avant de commencer à jouer, car elle vous aidera à vous familiariser avec le terrain et à reconnaître quelques-uns des périls qui vous attendent.
- R. Hero n'a pas besoin de se placer tout contre un mur pour pouvoir le faire sauter.
- Si R. Hero a utilisé tout son stock de dynamite, il peut percer les murs à l'aide de son rayon microlaser. Il les traversera d'autant plus vite qu'il se trouvera plus près de la paroi.
- Si une lanterne s'éteint, repérez les puits de mine en cherchant les angles vifs au bas et tout le long de l'écran.

und Anschrift an den nächsten Activision-Vertrieb ein (siehe beiliegende Liste), und wir schicken Ihnen dann das offizielle Abzeichen des Ordens zu.

TIPS VON JOHN VAN RYZIN (Designer des H.E.R.O.)

John Van Ryzin, der aus New Jersey stammt, sammelt Fotoapparate, spielt Golf und ist leidenschaftlicher Kanufahrer. John ist von Videospielen so begeistert, daß er von fast allen Activision Clubs Mitglied geworden ist.

- Beobachten Sie die Anfangssequenz, bevor Sie zu spielen beginnen. Hierdurch gewöhnen Sie sich an das Gelände, und Sie lernen, die lauernden Gefahren zu erkennen.
- R. Hero muß nicht direkt an einer Mauer stehen, um sie zu sprengen.
- Wenn sein Sprengstoff alle ist, kann R. Hero die Mauern mit dem Mikrolaserstrahl durchbrennen. Je näher er der Mauer steht, desto schneller bricht er durch.
- Geht eine Laterne aus, sind die Minenschächte an den unebenen Kanten am unteren Ende des Bildschirmes zu erkennen.

tuo nome e indirizzo al tuo rivenditore Activision di zona (vedi lista acclusa). Provvederemo a spedirti immediatamente il distintivo ufficiale dell'Ordine di H.E.R.O.

SUGGERIMENTI DI JOHN VAN RYZIN (ideatore di H.E.R.O.)

John Van Ryzin è un amante della vita all'aperto, un collezionista di macchine fotografiche e un appassionato di videogiochi che infatti è membro di quasi tutti i clubs Activision.

• Osserva attentamente le sequenze iniziali prima di cominciare il gioco. Questo ti consentirà di familiarizzarti con il terreno e di riconoscere tutti i pericoli che dovrai ben presto affrontare.

• Non è necessario avvicinare R. Hero a una parete per distruggerla.

• Se R. Hero resta a corto di dinamite, può utilizzare il raggio microlaser per fare un foro nella parete. Più sta vicino alla parete, più elevata è la velocità di perforazione.

• Se una lanterna si spegne, l'unico modo di trovare la miniera è di cercarne le tipiche irregolarità nella parte bassa dello schermo.

su domicilio (véase lista adjunta). Nosotros le enviaremos luego el emblema oficial de la Orden del H.E.R.O.

SUGERENCIAS DE JOHN VAN RYZIN (disenador de H.E.R.O.)

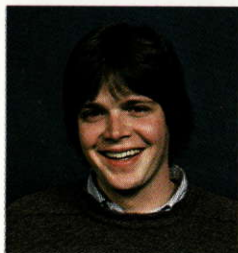
John Van Ryzin es coleccionista de cámaras fotográficas; juega golf; le gusta la naturaleza e ir en canoa. Además, es oriundo de New Jersey. A John le apasionan los videojuegos y es más, pertenece a casi todos los clubs de Activisión.

• Observe la secuencia de iniciación antes de comenzar a jugar. Esto le ayudará a acostumbrarse al terreno y a reconocer algunos de los peligros que lo acechan.

• R. Hero no requiere estar junto a una pared para hacerla volar.

• Si a R. Hero se le agota la dinamita, él puede atravezar las paredes quemando con su rayo microlaser. Cuanto más cerca se encuentre a la pared, más fácil le será poder romperla.

• Si una linterna se apaga, encuentre los túneles de la mina oserando los toscos filos a lo largo de la parte inferior de la pantalla.



ACTIVISION®

Activision International, Inc., Drawer 7286
Mountain View, California 94039 U.S.A.

